CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY • NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #12

Smoki, herosi i... piękne dziewoje.



Zaczęło się od świtu

Twórcy gier od dawna próbują łączyć różne gatunki. Najczęściej pada na strategie i RPG, które – jak mogłoby się zdawać – pasują do siebie najbardziej. I choć takie hybrydy nie zawsze się udają, seria SpellForce udowadnia, że jednak mają one sens.

To reguła: największą popularność zdobywają gry wyprodukowane w USA, Wielkiej Brytanii lub – szczególnie jeśli chodzi o konsolówki – w Japonii. Klasyki, choć dużo rzadziej, powstają jednak nie tylko w tych krajach. Kilka produkcji, które bez wątpienia zasługują na miejsce w panteonie tytułów wyjątkowych i wartych zapamiętania, stworzono u naszych zachodnich sąsiadów, w Niemczech. Jedną z nich jest SpellForce: The Order of Dawn (u nas wydana pod nazwą SpellForce: Zakon Świtu), a także cały cykl przez nią zapoczątkowany.

Zakon Świtu to dzieło studia Phenomic, dziś stanowiącego część ponadnarodowego koncernu Electronic

Arts, a założonego w 1997 roku przez Volkera Werticha. To postać, o której mieliśmy już okazję pisać w książeczkach z serii Click Klasyka – ten sam facet wymyślił również klasyczną serię The Settlers. Od początku studio mieści się w niedużym miasteczku Ingelheim, położonym niedaleko Frankfurtu nad Menem. W miejscowości o tak średniowiecznej nazwie musiała powstać gra w klimatach fantasy...

I taki właśnie jest SpellForce. Akcja toczy się w krainie o nazwie Eo, nad którą w chwili rozpoczęcia rozgrywki wisi widmo ostatecznej zagłady. Jakiej? To trzeba przeczytać poważnym, głębokim i stosownie zasępionym głosem: „*Trzynastu najpotężniejszych Magów, spragnionych jeszcze większej mocy, odprawiło mroczne rytuały, które miały zagwarantować im nieśmiertelność i boską władzę nad światem żywych i umarłych. Przyniosły jednak co innego – uwolniły siły żywiołów, które zdewastowały krainę. Kontynenty pękły w pół, całe narody zginęły w mgnieniu oka, a demoniczne armie, powołane do życia siłą magicznych run, doprowadziły armageddon niemalże do końca. Na mapie świata pozostało jedynie kilka połączonych ze sobą teleportacyjnymi portalami wysp, których mieszkańcy znaleźli sposób na przetrwanie w tych pełnych rozpaczy czasach.*

Teraz czeka ich jednak jeszcze jeden test – siły zła budzą się ponownie, by dokończyć dzieła. Cień nadziei daje im pradawna przepo-

Tytani

Każda z ras świata Eo ma swojego tytana, potężnego przedstawiciela, silniejszego, bardziej wytrzymałego i skuteczniejszego w walce niż inni. Tytani przewyższają zwykłe jednostki dwu-, a nawet trzykrotnie – tak wzrostem, jak i potęgą – zaś ich pojawienie się na polu bitwy zawsze zwiastuje kłopoty przeciwnikowi.



The Cyclops (Trolle)



The Treeant (Elfy)



The Spiderbrood (Morczne Elfy)



The Griffon Rider (Ludzie)



The Rocksmith (Kransoludy)



The Ragefire (Orki)

CLICK TRICK!

Otwórz konsolę (w większości wersji gry robi się to, wciskając równocześnie klawisze **Ctrl**+]) i wpisz odpowiedni kod:

Application:SetBuildingFastBuildMode(1) – szybciej stawiasz budynki
Application:SetGodMode(1) – god mode, jesteś nieśmiertelny
Application:SetBuildingTechTreeMode(1) – zyskujesz dostęp do wszystkich budynków
Application:SetFigureTechTreeMode(1) – zyskujesz dostęp do wszystkich jednostek
Application:SetNoManaUsage(1) – rzucanie czarów nie zabiera punktów many

Jeśli zechcesz wyłączyć działanie wybranego kodu, wklep go jeszcze raz, zamiast „1" wpisując „0".



Hej! Zostaniesz moim przyjacielem?

wiednia. Przepowiednia o człowieku, klątwą skazanym na nieśmiertelność, przywiązanym do świata żywych magicznymi znakami spisanymi krwią. Tylko on może odmienić losy krainy Eo. Ten człowiek to oczywiście ty". Jak zwykle – ktoś narobił bałaganu, a my musimy posprzątać. Punkt wyjścia fabuły nie jest może w SpellForce szczególnie oryginalny, ale spełnia swoją rolę, budując odpowiednią atmosferę i tworząc świat, który potrzebuje bohatera. **A każdy gracz lubi być herosem, prawda?**

Zakonu Świtu nie musi zresztą zaskakiwać fabułą – gra ma wiele innych elementów, które wyróżniają ją spośród podobnych produkcji. Jej oryginalność leży w mechanizmach rozgrywki, na tyle nietypowych, że ludzie z Phenomic wymyślili nawet nazwę na ten nowy ich zdaniem gatunek – HB-RTS czyli Hero Based Real Time Strategy. Skrót ten nigdy się nie przyjął (na szczęście!), bo SpellForce to po prostu hybryda gier RTS i RPG, złączonych ze sobą w tak przemyślany sposób, że właściwie trudno powiedzieć, co wzięto z jednego, a co z drugiego gatunku.

Przez większą część czasu, akcję pokazuje kamera umieszczona nad bohaterem – podobnie jak w typowych RTS-ach,

Monumenty



Jednostki i bohaterów przyzywa się w SpellForce przy tzw. monumentach, ogromnych rzeźbach o magicznych właściwościach. Bohater, którym kierujesz, musi znaleźć odpowiednią tabliczkę runiczną, następnie aktywować posąg, dotykając go, aby potem móc tworzyć za jego pomocą jednostki, nawet znajdując się w zupełnie innej części mapy. Monumenty pojawiają się również w drugiej części gry – przy jednym z nich rozpoczyna się kampania trybu single.

ale i w wielu grach RPG (np. Neverwinter Nights czy Diablo II). Ma ona pięć poziomów zbliżenia, w najdalszym z nich otoczenie herosa i on sam pokazani są z lotu ptaka, w najbliższym perspektywa zmienia się niemal zupełnie, a kamera ustawia się bezpośrednio za główną postacią, w konwencji typowej dla... gier akcji z widokiem TPP.

W tym ostatnim ustawieniu widoku **możliwe jest bezpośrednie sterowanie bohaterem przy użyciu klawiszy strzałek lub WSAD-u** – głównie jednak kieruje się nim, korzystając z myszy. Heros – imię nadajesz mu samodzielnie, ale w świecie gry wszyscy nazywają go Wojownikiem Run – przemierza krainę, napotyka postacie niezależne i od nich przyjmuje różne zadania, które musi wykonać, by popchnąć fabułę do przodu. Niektórzy z NPC-ów oferują swoją pomoc, można ich przyłączyć do drużyny i wraz z nimi, ramię w ramię, przeżywać przygody w świecie SpellForce. Wiele z questów kończy się potyczkami z najróżniejszymi monstrami, wtedy jednak **sterowanie również nie odbiega zbytnio od standardów wyznaczonych choćby przez Neverwinter Nights.**

KrassEngine


KrassEngine powstał na potrzeby symulatora Aquanox...


...ale okazał się na tyle elastyczny, że znalazł też zastosowanie w hybrydzie RTS-a i erpega.

Pierwsza część SpellForce i jej dodatki oparte były na silniczku KrassEngine, opracowanym przez niemieckie studio Massive Development GmbH. Ten sam engine był wcześniej wykorzystany w obu częściach... symulatora futurystycznych pojazdów podwodnych Aquanox!


Miss SpellForce z roku 2002. Późniejsze były jeszcze ładniejsze...

Korzenie RPG są w SpellForce widoczne również w tym, że **każda z postaci – główny bohater i jego towarzysze – opisana jest kilkunastoma atrybutami**, które rozwija się w trakcie rozgrywki, po wejściu na kolejne poziomy doświadczenia. Są też: ekwipunek, gdzie pojawiają się wszystkie znalezione przedmioty, dziennik podróży spisujący otrzymane questy i magiczna księga, z której wybiera się dziesięć podręcznych czarów.

Programiści z Phenomic twierdzą jednak, że elementy RPG to zaledwie 30% gry. Pozostałe 70% to rozwiązania typowe dla RTS-ów. W pewnym

Rasy SpellForce

W świecie SpellForce występuje sześć różnych ras – wszystkie grywalne, każda wyróżniająca się innymi cechami.







Elfy

Najstarsza i najmądrzejsza z ras, pochodzi z lasów południowej Fiary, w których pradawne drzewa Finon Mir chroniły jej członków przed potężnymi smokami nawiedzającymi tamte okolice. Elfy osiągają zwykle wysoki wzrost, są jednak dość delikatne i łatwo je zranić – mimo tego żyją zazwyczaj dłużej niż przedstawiciele innych ras. To pewnie dlatego, że braki w tężyźnie fizycznej nadrabiają inteligencją, mądrością i odwagą.

Orki

W świecie gry orki to rasa, której przewodzi Zarach Spragniony Krwi, bezwzględny wódz, który łączy swoich pobratymców z bestiami, tworząc zupełnie nowe formy życia. Te nieszczęśliwe stworzenia, zdeformowane i powykrzywiane w wyniku eksperymentów swojego władcy, mszczą się za swój los na wszystkich praworządnych istotach.

Krasnoludy

Wszyscy wiedzą, że najlepsze bronie i zbroje są wytworem krasnoludzkich rzemieślników zamieszkujących wzgórza Grimwarg. Dlatego przedstawiciele tej rasy, choć niscy wzrostem, cenieni są przez ludy świata SpellForce. Krasnoludy znane są również ze swej niezwykłej siły i niepohamowanej odwagi, a to czyni z nich nie tylko wybornych budowniczych czy kowali, ale i bohaterskich wojowników.

momencie Wojownik Run uzyskuje możliwość przyzywania robotników (robi się to przy tzw. monumentach, patrz: ramka), a wraz z nimi także stawiania budynków – spichlerzy, kopalni rudy żelaza, kamieniołomów, chatek drwali, wież strażniczych itd. W SpellForce występuje aż siedem różnych surowców – kamień, żelazo, drewno, żywność, księżycowe srebro oraz magiczne arii i lenya. Pozwalają one budować najróżniejsze konstrukcje, a także tworzyć armie składające się nawet z kilkudziesięciu wojaków uzbrojonych w miecze, bronie miotane i magiczne zaklęcia. **Wtedy Zakon Świtu w naturalny sposób zmienia się z erpega w strategię rozgrywaną w czasie rzeczywistym.**

Połączenie elementów zapożyczonych z tych dwóch gatunków naprawdę dobrze udało się wcześniej tylko w jednej grze – Battle Realms studia Liquid Entertainment. **SpellForce jest jednak lepszy nawet od niej, a to za sprawą kilku ciekawych mechanizmów rozgrywki**, które albo ułatwiają zabawę, albo pozytywnie wpływają na jej miodność.

Jednym z nich jest tzw. system click'n'fight, który pozwala w pełni kontrolować przebieg bitwy, nawet wtedy, gdy uczestniczy w niej wiele jednostek, a na ekranie panuje prawdziwy chaos. Mechanizm ten odwraca standardowy dla RTS-ów i erpegów sposób ataku. Zwykle w grach tego typu trzeba wybrać jednostkę, kliknąć odpowiednią ikonkę ofensywną (np. wybrany czar lub







Ludzie

Kto wie, jak potoczyłyby się dzieje tej rasy, gdyby nie grupka krasnoludów, która wyruszyła z miasta Grimwarg, poszukując kamienia i cennych metali. Tam, gdzie dotarli, nie znaleźli jednak tych skarbów, zamiast tego napotkali plemiona barbarzyńców, prymitywnych i słabych, ale obdarzonych ogromną wolą życia. Krasnoludy dostrzegły ją i postanowiły pokazać tym dzikusom swoją cywilizację. Tak powstała nowa rasa, która szybko zdobyła władzę nad całym kontynentem, budując potężne ludzkie imperium.

Mroczne elfy

W pradawnych czasach Nor, bóg nocy i pan srebrnego dysku księżyca, cieszył się czcią ludów świata SpellForce – kiedy jednak pojawiły się bóstwa słońca i światła, stracił niemal wszystkich wyznawców. Rozczarowany, objął swoją opieką Zaracha, który w zamian stworzył dla niego rasę istot oddanych mu aż po kres czasu. To właśnie Norcaine – mroczne elfy – stworzone z czystej esencji elfów, najpiękniejsze, najdoskonalsze i najbardziej zabójcze istoty uniwersum gry.

Trolle

Zarach chciał stworzyć rasę potężnych mocarzy rządzących polem bitwy, orki okazały się jednak zwykłym mięsem armatnim. Zaczął więc kolejne eksperymenty, które miały doprowadzić go do upragnionego celu. Tym razem jego podejście było zupełnie inne – nowy gatunek, trolle, tworzył z części ciała pojmanych bestii, budując stwory o potężnych gabarytach, pozbawione wszystkiego, co nie jest przydatne w walce.

broń), a następnie wskazać przeciwnika. W SpellForce można to zrobić niejako „w drugą stronę" – po kliknięciu na wrogą bestię na ekranie pojawiają się ikonki możliwych do przeprowadzenia w danym momencie ataków. Innym ciekawym elementem Zakonu Świtu są również tzw. tytani, potężne istoty reprezentujące każdą z sześciu ras Eo (patrz: ramka).

O tym, że SpellForce: Zakon Świtu to gra wyjątkowa, mogliśmy przekonać się sami. Ponad dwa lata temu zamieściliśmy ją w pełnej wersji w naszym magazynie. Do dziś o płyty z tą produkcją najczęściej pytają nasi czytelnicy (może też i ty?) – gdybyśmy prowadzili sprzedaż numerów archiwalnych, wydanie Clicka ze SpellForce rozeszłoby się na pewno do ostatniego numeru...



Chcę to mieć



Spellforce dostępny jest w Polsce w złotej edycji Nowej eXtra Klasyki, wydano go w wersji zlokalizowanej z dwoma dodatkami – a wszystko w cenie 19,90 zł.

Popiół i... lód

Miarą sukcesu gier jest liczba wydanych do nich dodatków. SpellForce doczekał się dwóch rozszerzeń: Breath of Winter (w Polsce: Oddech zimy) i Shadow of the Phoenix (Cień feniksa).

Oba, poza nowymi scenariuszami, jednostkami itd., sprawiły przyjemność fanom oryginału, kontynuując znany z niego pomysł na okładkę. **Na pudełkach dodatków** – to stało się już tradycją gier z cyklu SpellForce – **pojawiły się dwie intrygujące kobiece sylwetki**, pokazujące tyle, ile potrzeba, by wzbudzić zainteresowanie męskiej części populacji graczy. Obrazy te, nawiązujące do klasycznych malowideł Borisa Vallejo, to dzieło Svena Liebicha, głównego dyrektora artystycznego Phenomic, oraz zewnętrznego studia Virgin Lands. Firma, zajmująca się komputerową grafiką i animacją, współpracowała również przy innych growych projektach, m.in. przy obu częściach Desperados i Sacred, grach Ground Control 2, Darkstar One, 1701 A.D. i Boiling Point.

Na Oddech zimy i Cień feniksa warto jednak zwrócić uwagę nie tylko ze względu na wyjątkowej urody pudełka – oba add-ony zawierają wiele dodatków, które znacznie wzbogacają rozgrywkę SpellForce. **Pierwszy na rynek trafił Oddech zimy, który mimo tytułu przyjęty został bardzo ciepło.** Graczom spodobał się nie tylko nowy scenariusz (zapewniający ok. 40 godzin zabawy), w którym główna rola – negatywna – przypadła lodowemu smokowi o imieniu Aryn, ale także szereg świeżych rozwiązań wprowadzonych do rozgrywki. Najważniejszymi z nich są: możliwość gry w co-opie, w którym brać udział mogą

Chodźcie do tatusia, maleństwa...


Ojej, chyba nie da się udobruchać lodami waniliowymi...

nawet trzy osoby jednocześnie, oraz nowy tryb pojedynczych potyczek przeznaczonych dla jednego gracza. Inne nowinki to oczywiście mnóstwo czarów, przedmiotów (ponad 150!), jednostek sprzymierzonych (w tym lodowe elfy) oraz wrogich. Spośród tych ostatnich najbardziej spodobały się wilkołaki oraz ogromni przeciwnicy kończący poszczególne akty kampanii, będący wyzwaniem nawet dla armii, w których szeregach znajdują się tytani.

„Ogniste" rozszerzenie do SpellForce, Cień feniksa, ukazało się mniej więcej dwa lata po premierze oryginału, co jest kolejnym dowodem na jego niesłabnące powodzenie. Scenariusz Shadow of the Phoenix toczy się wokół necromancera, który próbuje wskrzesić trzynastu magów odpowiedzialnych za wszystkie kłopoty świata Eo. By go powstrzymać, bohater gry – można go przenieść z Zakonu Świtu lub Oddechu zimy – musi odnaleźć miecz cienia, by uwolnić przy jego użyciu moc kamienia feniksa. Czytając ten skrótowy opis scenariusza, można by sądzić, że ekipa Phenomic nie ma ambicji wychodzić zbytnio poza fabularne schematy gatunku fantasy – w rzeczywistości jednak Cień feniksa kilka razy zaskakuje, a niektóre momenty (np. zagadki w Clockwork Crypts) naprawdę zapadają na długo w pamięć.


A kuku!

Jeśli chodzi o rozgrywkę, Shadow of the Phoenix to raczej typowy dodatek, który nie przynosi większych rewolucji. Każda z ras otrzymała kolejne dwa rodzaje wojsk i budynków (m.in. jednostki oblężnicze), podniesiono maksymalny poziom doświadczenia bohatera do 50., co pozwoliło wyposażyć go w następnych 40 umiejętności, pojawili się też nowi przeciwnicy, przedmioty oraz mapy przeznaczone do gry w sieci i trybie co-op. Jedynym prawdziwie ciekawym rozwiązaniem dotyczącym dodatku Cień feniksa jest to, że kampania dla jednego gracza zmienia się nieco w zależności od tego, czy skorzysta się z postaci przeniesionej z podstawki, czy tej z pierwszego dodatku.

Niezależnie jednak od tego wyboru Cień feniksa zamyka ostatecznie historię zapoczątkowaną w Zakonie Świtu. Na szczęście na nowy tom sagi nie trzeba było długo czekać. **Rok po premierze Shadow of the Phoenix rozpoczęły się mroczne wojny...**

Czas mrocznych wojen

Jeśli proporcje elementów RPG i RTS w jedynce wynosiły 30% do 70%, druga część tej gry, SpellForce 2: Czas mrocznych wojen, przechyla je bardziej w stronę rozwiązań typowych dla gatunku role-playing. Z wyśmienitym skutkiem!

Opis serii SpellForce rozpoczęliśmy w tej książeczce, podkreślając, że gra powstała w Niemczech. Wiele tytułów wyprodukowanych nad Renem czy Menem ma trudności ze zwróceniem na siebie uwagi graczy z Europy Zachodniej czy Stanów Zjednoczonych. Jeśli jednak któremuś się uda, wyraźnie widać, jak sukces ten wpływa na poziom ich kontynuacji. Tak jak w przypadku serii Gothic czy Anno, również sequel SpellForce to gra, w której oszlifowano wszystkie nierówności oryginału, a całość robi dużo bardziej profesjonalne wrażenie – nie tracąc przy tym ducha produkcji stworzonej przez zespół ludzi podchodzących do swojej pracy z pasją i zaangażowaniem (to kolejna cecha typowa dla niemieckich produkcji, patrz: seria Gothic). Jeśli ktoś ma wątpliwości, czy cykl SpellForce zasługuje na miano klasyka, powinien zagrać w Czas mrocznych wojen – wszystkie rozwieją się zaraz po rozpoczęciu zabawy.



Nie, wcale nie wstawiliśmy przez pomyłkę screena z The Settlers...

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to oprawa wizualna. Podobnie jak udało się


Czas kupić dynie, przed Halloween ceny na pewno pójdą w górę...

www warto zajrzeć



spellforce.jowood.com/

Oficjalna strona internetowa gry SpellForce 2: Czas mrocznych wojen posiada wszystko to, czego od takiego serwisu można wymagać – a nawet więcej. Wśród materiałów, na które szczególnie warto zwrócić uwagę, są rysunki i wiersze (!!!) fanów, dużo screenów i tekstów przedstawiających kulisy powstawania gry oraz pokaźny zbiór map stworzonych przy użyciu edytora, który również można tu znaleźć.

pogodzić elementy rozgrywki zaczerpnięte z RTS-ów i erpegów, tak grafika z jednej strony robi wrażenie dużą liczbą szczegółów, z drugiej zaś cieszy nieco rysunkowym stylem, zbliżonym do tego, który znamy z Warcraft III. Wpływa to niestety na dość wysokie wymagania sprzętowe, ale biorąc pod uwagę, że SpellForce 2 ukazał się rok temu, większość nowszych komputerów powinna sobie z nim bez większych problemów poradzić.

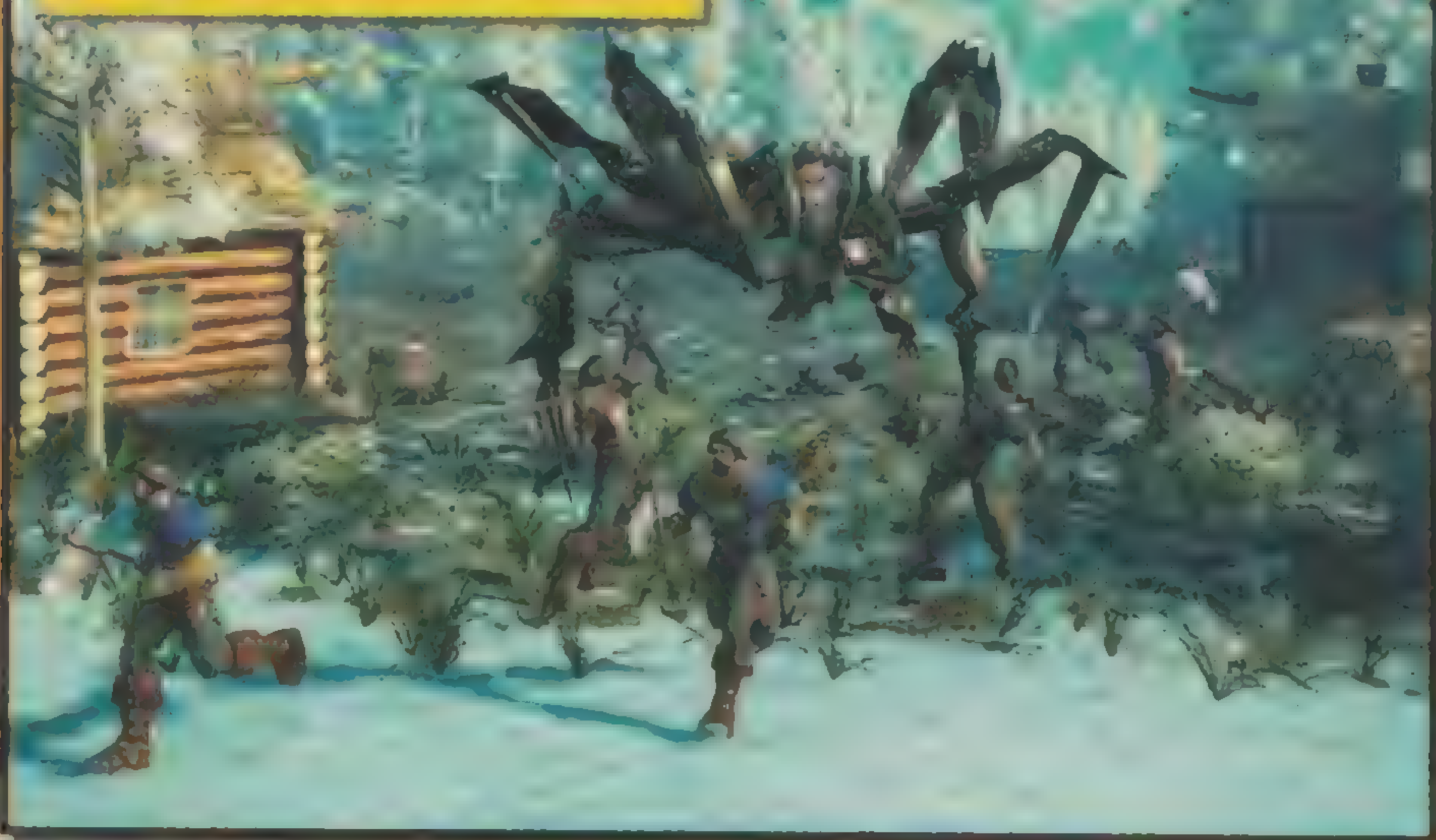
Czas mrocznych wojen to produkcja, dla której warto zainwestować w sprzęt, bo proponowany przez nią rodzaj rozgrywki wciąż można uznać za nowatorski. W tej części zaś dopracowano go tak, że wszystkie mechanizmy działają dokładnie tak jak powinny.

To, co w pierwszej części SpellForce było za bardzo rozbudowane, w drugiej jest już odpowiednio przycięte. Liczba surowców spadła z siedmiu do trzech, a ich wydobycie pochłania teraz wyraźnie mniej uwagi. Umiejętności głównego bohatera zostały podzielone na dwie ścieżki rozwoju – magiczną i bitewną – dzięki czemu łatwiej podjąć decyzję, w które zdolności należy inwestować, wchodząc na kolejny poziom doświadczenia. **Udoskonalono też wiele rzeczy, na które fani SpellForce narzekali – choćby wynajdywanie ścieżek przez oddziały.** Dzięki tym poprawkom można bez przeszkód skoncentrować się na tym, co w Czasie mrocznych wojen jest najważniejsze – samej rozgrywce.

Kilka drobnych zmian w projekcie gry sprawiło, że jest ona dużo atrakcyjniejsza. Mapy, na których rozgrywają się poszczególne misje, znacznie rozbudowano, przez co jeszcze bardziej przypominają lokacje z erpegów. Nowością jest pojawienie się na nich dużych, składających się z kilku dzielnic miast (np.

Wolno?

Podstawowa polska wersja gry SpellForce 2 ma pewien feler – chodzi dużo wolniej niż powinna. Można mu jednak zaradzić, ściągając malutką łatkę ze strony www.gram.pl (dokładnie na http://www.gram.pl/pliki_szczegoly.asp?id=1338).


Okoliczni wieśniacy wierzą, że zabicie pająka ściąga deszcz...

Siedmiogród), które bohater musi zwiedzić i wykonać w obrębie ich murów wiele questów. **Zadania, jakie stawiają przed nim postacie niezależne, też są dużo ciekawsze niż w oryginale.** Nawet jeśli większość z nich polega na przenoszeniu różnych przedmiotów z punktu A do punktu B, twórcy sprytnie zamaskowali ten fakt, dorabiając do nich ciekawe historie lub stawiając po drodze tyle różnych wyzwań, że pokonując je, można zapomnieć o tym, że to, co należy zrobić, to w sumie proste dostarczenie pakunku.

Bitwy z udziałem kilkudziesięciu i więcej jednostek – czyli to, co sprawia, że SpellForce to nie tylko gra RPG, ale i RTS – również są w drugiej części bardziej ekscytujące. System click'n'fight pojawia się po raz kolejny i, tak jak w oryginale, znacznie ułatwia wydawanie rozkazów oddziałom nawet w najbardziej chaotycznych momentach starcia. **To, że walki większych armii są w SpellForce 2 tak interesujące, to również zasługa zróżnicowanych jednostek i możliwości taktycznych, jakie oferują.** Tym razem rywalizują ze sobą trzy frakcje: Królestwo (koalicja ludzi, krasnoludów i części el-


Ha, ha, ha! ...a goblin na to: „pędzelek". Nie, no świetny dowcip... Ha, ha!

Kto ma bardziej zakuty łeb?



Trudno powiedzieć, kto od koga ściąga styl ubierania – SpellForce 2 ukazał się w kwietniu 2006 roku, Heroes of Might & Magic V trafił na rynek w maju. Postacie z obu gier uznały, że w tamtym sezonie najbardziej modny był zakuty łeb. Panowie – to ogranicza pole widzenia, a przecież na wiosnę rusałki odsłaniają skrzydełka...

fów), Klany (orki, trolle itd.) oraz Pakt (przymierze mrocznych elfów, cieni i gargulców). Każde stronnictwo dysponuje dwunastoma różnymi jednostkami (plus dodatkowo tytan), z których większość wyposażona jest w specjalne zdolności – wykorzystanie ich we właściwym momencie może przechylić szalę zwycięstwa.

Listę zmian, w wyniku których SpellForce 2 zasługuje na miano klasyka, zamykają wyjątkowo udane poprawki w interfejsie. W jego nowej wersji pojawiły się ikonki umożliwiające zaznaczenie najpotężniejszego przeciwnika biorącego udział w walce, wybranie wszystkich sprzymierzonych oddziałów pokazywanych na ekranie, ustalenie sposobu zachowywania się jednostek w potyczkach, a także automatyczne przydzielenie punktów postaci do poszczególnych atrybutów i umiejętności bohatera. Dzięki tym zmianom gracze, dla których ważniejsze są elementy RPG, mogą znacznie uprościć sobie walkę w trybie RTS, a ci, którzy widzą w SpellForce 2 głównie strategię czasu rzeczywistego, nie muszą przejmować się rozwojem postaci (a 100 specjalnych zdolności może przyprawić o ból głowy kogoś, kto nie grywał w inne tytuły role-playing).

Choć kampania dla jednego gracza (nie licząc innych trybów) zajmuje około 60 godzin, już wkrótce po premierze SpellForce 2 na forach internetowych pojawiły się prośby fanów domagających się kolejnych misji, jednostek, przedmiotów. Spełnić je ma pierwszy dodatek: Władca smoków.



Toth Lar KONTRA Un'Shallach

Fabuła SpellForce 2: Czas mrocznych wojen kontynuuje tradycję opowieści fantasy wypełnionych postaciami o trudnych do wymówienia, a tym bardziej do zapamiętania, imionach.

Tym razem akcja toczy się w jakiś czas po wydarzeniach przedstawionych w pierwszej części i jej dodatkach. Ludy zamieszkujące krainę Eo cieszą się spokojem, który zapanował po rozwiązaniu Zakonu Świtu – są jednak i tacy, którzy tęsknią za dawnym chaosem. Jednym z takich „wichrzycieli" jest Toth Lar, mroczny elf, syn necromancera Nazshara. Wraz Sorviną, swoją parającą się alchemią matką, tworzy Pakt, armię złożoną z części mrocznych elfów i obcej rasy cieni. Przeciwko nim staje generał Craig Un'Shallach, jego wojska okazują się jednak zbyt słabe, by pokonać oddziały Paktu. Na pomoc przychodzi mu więc jego siostra, elfka o imieniu Nightsong, która namawia do współpracy członka kasty Shaikan, ludzkich smoczych wojowników. W tego ostatniego wciela się gracz...

Chcę to mieć



SpellForce 2 - Czas Mrocznych Wojen dostępny jest w serii Platynowa Kolekcja i kosztuje 59,90 zł. Warto!

Władca wzgórza

Nawet jeśli fabuły gier z serii SpellForce są dość schematyczne – a może szczególnie w takiej sytuacji – trzeba docenić ich twórców, że z każdą kolejną częścią potrafią wymyślić nowe zagrożenie dla świata Eo.

W pierwszym dodatku do SpellForce 2, zatytułowanym Władca smoków (w oryginale Dragon Storm), niebezpieczeństwo, które wisi nad krainą, jest rzeczywiście poważne – dotyczy samej istoty tego świata. Po kataklizmie wywołanym przez trzynastu magów kontynenty podzieliły się na wyspy, pomiędzy którymi można podróżować tylko za pośrednictwem magicznych portali. We Władcy smoków moc tych „środków lokomocji" zaczyna słabnąć, w efekcie czego całe wyspy, pozostawione same sobie, wymierają. Wraz z nimi przemieszczają się zbrojne armie i kraina Eo po raz kolejny pogrąża się w chaosie. Na tym kłopoty się nie kończą. Zmiany w strukturze świata sprawiły, że z głębokiego snu obudzili się przedstawiciele pradawnej rasy Twórców (The Shapers), dysponujący potężną mocą i spragnieni władzy. By ich powstrzymać, niezbędna będzie pomoc niezwykłych sprzymierzeńców – smoków. **Nakłonić je do udzielenia wsparcia może tylko ktoś z rodu Shaikan...**

Pod względem fabularnym Władca smoków kontynuuje scenariusz zapoczątkowany w Czasie mrocznych wojen. Pojawiają się zarówno znane z podstawowej wersji SpellForce 2 postacie (m.in. Shae, Mordecay, Idara, Ylia, Sephis, Cardogan i Flink McWinter), jak i miejsca (np. zupełnie odmieniony wcześniejszymi wydarzeniami Siedmiogród). Twórcy chwalą się – choć to przechwałki trochę na wyrost – że ich gra to jedyny RTS, w którym możliwa jest taka *ciągłość świata*. To, że fakt ten jest podkreślany w zapowiedziach, zwiastuje, że dodatek przechyla się jeszcze bardziej w stronę erpega (zresztą bardzo dobrze, rozbudowane elementy role-playing to naprawdę „as w rękawie" serii). Znajduje to również odzwierciedlenie w innych elementach rozgrywki – Władca smoków oferuje dużo więcej questów, a wiele z nich jest aktywowanych w wyniku rozmowy z kompanami towarzyszącymi głównemu bohaterowi w przygodzie. A jeśli już o nim mowa – nie jest to postać


Łuk Triumfalny stoi nie tylko w Paryżu...

znana z podstawki SpellForce 2, lecz zupełnie nowy heros, który jednak wędrując po krainie Eo, odnajduje ślady odważnych wyczynów Soulbearera.

Władca smoków przynosi również dużo zmian do mechanizmów rozgrywki i dostępnych trybów. Stało się ostatnio modne (patrz: dodatek do World of Warcraft), by bohaterowie gier fantasy *mieli możliwość tworzenia* własnych przedmiotów, i opcja taka pojawia się również w rozszerzeniu do SpellForce 2. Inne zmiany – pomijając oczywiście dziesiątki nowych przedmiotów, umiejętności, czarów i jednostek – dotyczą trybów rozgrywki. **W multi pojawił się m.in. King of the Hill, w singlu zaś bardzo ciekawy Arena Quest**, na którym przechodzi się kolejne mapy, przez cały czas budując potężną broń, używaną na ostatniej z nich. To udane, przemyślane innowacje, których wprowadzenie na pewno przyczyni się do dalszego wzrostu popularności cyklu.

Pytanie tylko, czy będzie on jeszcze kontynuowany w tej samej postaci – **przejęcie Phenomic przez EA może oznaczać, że studio to zajmie się teraz nową serią**, stworzoną już dla giganta branży komputerowej rozgrywki. Kto wie, może i o niej napiszemy kiedyś w jednym z naszych dodatków do *Clicka?*



Chcę to mieć



Dodatek Władca Smoków właśnie trafił na nasz rynek, kosztuje 59,90 zł. Dostępny jest w polskiej wersji językowej, do uruchomienia wymaga oczywiście podstawki.

W następnym numerze...

KONKRETNE PYTANIA!

Mamy do wygrania po 15 gier



SpellForce: Zakoń świtu z dodatkami Cień zimy i Cień feniksa



SpellForce 2: Czas mrocznych wojen



SpellForce 2: Władcy smoków

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W jakim kraju powstała gra SpellForce?

A. w Polsce

B. w Niemczech

C. w krainie Eo

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.SP.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 2 lipca 2007 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY!